

Métaphores pour inscrire l'outil chez les élèves

Les métaphores sont utilisées pour permettre aux enseignants de scénariser l'utilisation de cet outil, en particulier pour les jeunes élèves. C'est une manière de mobiliser les enfants par une histoire qu'ils peuvent s'approprier. L'utilisation d'une histoire est un très bon moyen pour présenter l'outil, son utilisation et surtout pour permettre son appropriation. A ce jour, nous avons plusieurs scénarios possibles (basés sur des histoires connues), mais rien n'empêche l'enseignant de proposer sa propre histoire, ou mieux encore de l'inventer avec ses propres élèves. L'essentiel est que la métaphore soit parlante pour les enfants, qu'elles leur permettent de ne pas oublier l'outil et que les incitent à bien s'en servir.



La Jiminy Box : « ta conscience peut t'aider »

Tout le monde connaît l'histoire de Pinocchio. Accompagnée de Jiminy Cricket, la marionnette est la conscience de Pinocchio qui lui dit ce qu'il doit faire. Dans le cadre de ce projet, il convient de débarrasser le personnage des dimensions morales qu'il porte - le bien et le mal n'ont pas leur place ici - pour garder l'idée du compagnonnage et celle de quelqu'un qui peut aider les élèves à prendre des décisions pour agir.

La boîte d'Aladin : « Je suis ton meilleur ami »

L'histoire du bon génie d'Aladin est également connue des élèves. Les différentes versions de Disney ont rendu l'histoire très populaire aujourd'hui et on aurait tort de ne pas s'en servir. Dans ce sens, on peut dire aux élèves qu'en lieu et place de la lampe, ils ont une boîte avec un génie qui propose des suggestions pour agir au mieux. Avoir sous la main un génie est toujours utile s'il nous donne de bons conseils.



Les procédures infaillibles : « ne jamais se tromper »

La notion de procédure infaillible est plus abstraite et ne se

retrouve pas nécessairement dans une histoire. Cette métaphore peut convenir à des élèves plus âgés qui ne seraient plus attirés par les contes de fées. Il s'agit ici de formaliser - un peu à la manière d'un ordinateur - des étapes qui garantissent la réussite de l'action. Cela pousse les élèves à mémoriser des chaînes d'actions, à réfléchir sur leur ordre et finalement à appliquer une séquence infaillible.

